必ずお読みください

レジェンド オブ ドラグーン®には下記の不具合があります。
（進行に支障があるもの）

第2章「巨人の里」で特定操作後にセーブすると、ロード時に「セレス村」右上から始まってしまいキャラクターの操作が利かなくなる場合がある。
このデータからの進行は不可能。

原因

第2章「巨人の里」の「人の顔の形をした岩」の奥に向かって無理に進もうとし続ける(先に進むことはできません)と、進行状況の管理に不整合が発生する場合がある。

回避方法

第2章「巨人の里」の岩ホタル(HP回復ポイント)左方向にある「人の顔の形をした岩」の奥に向かって無理に進もうとし続けない。



THE LEGEND OF DRAGOON

Playing manual

Contents

The Legend of Dragoon



お問い合わせ

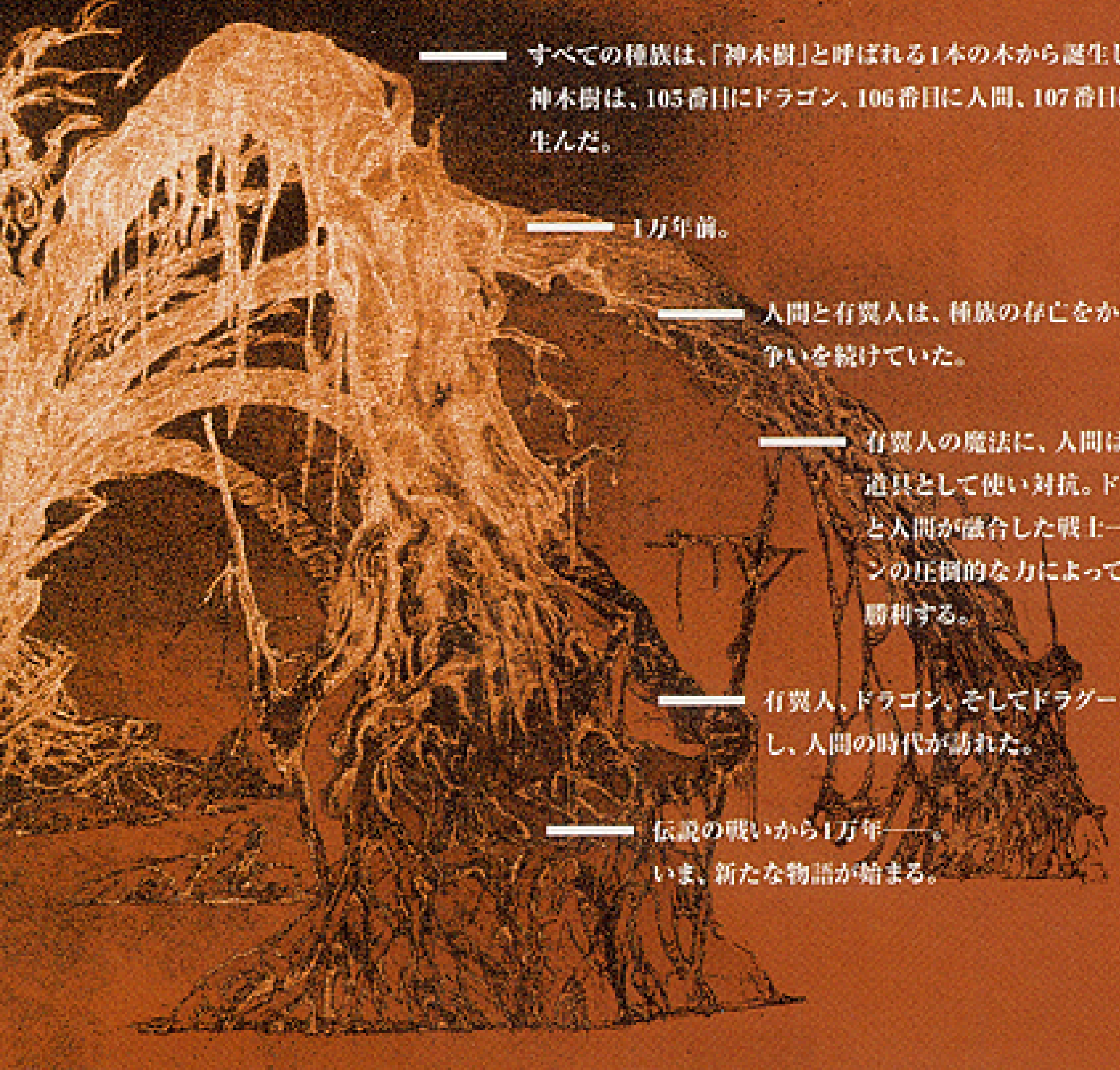
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444

ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +9ブロック | アナログコントローラ対応

SCPS 10119～10122

Story



すべての種族は、「神木樹」と呼ばれる1本の木から誕生した。
神木樹は、105番目にドラゴン、106番目に人間、107番目に有翼人を生んだ。

1万年前。

人間と有翼人は、種族の存亡をかけて激しい争いを続けていた。

有翼人の魔法に、人間はドラゴンを道具として使い対抗。ドラゴンの魂と人間が融合した戦士――ドラグーンの圧倒的な力によって、有翼人に勝利する。

有翼人、ドラゴン、そしてドラグーンは姿を消し、人間の時代が訪れた。

伝説の戦いから1万年――。
いま、新たな物語が始まる。

Character



ダート

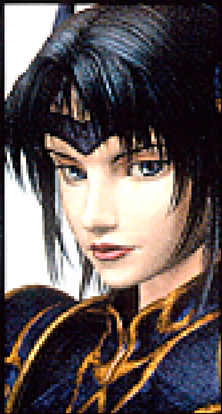
両親の仇である「黒き魔物」を捜す旅を続ける主人公。正義感が非常に強く、曲がったことをひどく嫌う。若さゆえの間違いもあるが、信念を持ち行動する姿は魅力にあふれ、リーダーとしての資質を十二分に備えている。



シェーナ

セレスの村長の娘。ダートの幼なじみ。雪解け水のように清く澄み切った心を持ち、どんな人間にもわけ隔てなく優しく接する姿は、光り輝く聖母を思わせる。

ロゼ



ダートたちを助け、ともに戦う謎の騎士。漆黒の髪の中から覗く顔は驚くほど白く、整った顔立ちが知性を感じさせる。彼女を見たものは、その不思議な魅力に捕らわれ、心を奪われるという。

ラヴィッツ

古くからセルディオ王国（現バージル公国）の王家に仕える家系に生まれ、現在では国王アルバートに最も信頼される存在としてセルディオ（現バージル公国）第一騎士団の騎士団長を務めている。厳格な父に育てられたため、自分にも他人にも厳しい性格となった。





黒マントの謎の男

頭からマントを被っている謎の男。彼を中心に次々と事件が勃発する。銀色の髪と赤く輝く瞳を持ち、女性のみならず男性ですら振り返るほどの美形と噂される。

Getting Started

タイトル画面



ゲームを起動すると、ムービー終了後にタイトル画面が表示されます。タイトル画面では、以下の項目を選択できます。

New Game 新しくゲームを始めます。

Continue メモリーカード差込口1のメモリーカードからセーブデータを読み込み、続きからゲームを始めます。

Option ゲームの設定を変更します。

- **Sound** サウンド出力をStereo（ステレオ）またはMonaural（モノラル）に設定します。
- **Vibration** アナログコントローラの振動機能をOnまたはOffに設定します。

ディスクの入れ替え



「THE LEGEND OF DRAGOON」はCD-ROM4枚組です。ディスク入れ替えの画面が表示されたときは、指示にしたがってディスクを入れ替えてください。
なお、ゲームは、どのディスクからでも起動できます。

コントローラ



※コントローラでも操作方法は同じです。（左右スティック機能は除く）

操作方法

アナログコントローラをアナログモード（LED点灯）で使用すると、左スティックを利用できるようになります。

アナログコントローラ

M メニュー
W ワールドマップ
S サブマップ
B バトル



L2ボタン / R2ボタン
W スクリーン切り替え

L1ボタン / R1ボタン
W エリアスクリーン回転
S アイコン表示切り替え

△ボタン
W S システム画面表示

○ボタン
M W S B 決定
S 話す / 宝箱を開ける / アクション
B アディショナル / 連打アイテム

×ボタン
M W S B キャンセル
W S ダッシュ（方向キー使用時）
B 反撃ガード

LED

STARTボタン
W サブマップ名表示

方向キー / 左スティック
M B カーソル移動
W S キャラクター移動 / メニュー選択

※振動機能の設定は、LEDを点灯させたうえで、タイトル画面（→P.4）のOptionやシステム画面（→P.16）のコンフィグコマンドで行います。

World Map

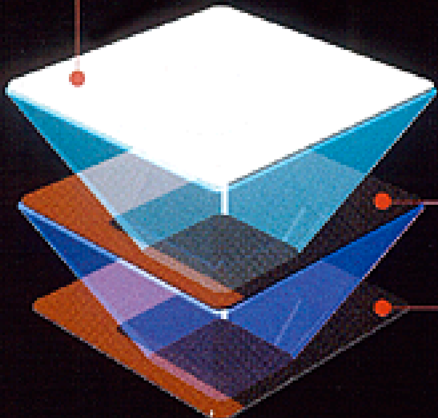
ワールドマップ



物語の舞台となるマップは、3段階に表示を切り替えることができます。
現在のスクリーンは、画面右上のコンパスに明るく表示されます。L2ボタンとR2ボタンを使って、表示するスクリーンを切り替えることができます。

エリアスクリーン
現在のエリアの拡大マップです。
キャラクターは、エリアスクリーンでのみ移動できます。

ナビスクリーン
現在のエリアの全体マップです。



ワールドスクリーン
物語の舞台となる世界全体のマップです。

エリアスクリーン

キャラクターを操作して、サブマップ間を移動します。光るドットが移動ルートです。移動ルートは、シナリオの進行に応じて増えていきます。
サブマップポイントに到着すると、サブマップ(➡P.8)に入るためのメニューが表示されます。サブマップにある施設を確認するには、メニュー表示中に□ボタンを押してください。



ナビスクリーン

現在のエリアを上空から表示したマップです。
現在位置が三角のアイコンで表示され、サブマップポイントや移動ルートも確認できます。
STARTボタンを押すと、サブマップの名前が表示されます。



ワールドスクリーン

世界全体を上空から表示したマップです。
現在位置、次の目的地となるサブマップポイント、移動ルートが表示されます。

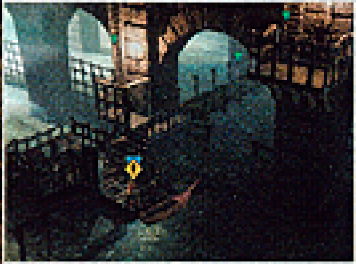


Sub Map

サブマップ

サブマップには、いくつかの場面があり、キャラクターを操作して各場面間を移動することができます。

お知らせアイコン



ポイントとなる場所に三角のアイコンが表示されます。アイコンの表示方法は、L1ボタン/R1ボタンまたはシステム画面(➡P.16)のコンフィグコマンドで切り替えることができます。

お知らせアイコンの種類	
▼(緑)	場面の出入り口
▼(黄)	宿屋・治療屋の出入り口
▼(青)	道具屋・武器屋の出入り口

お知らせアイコンの表示方法	
オフ	非表示
ハーフ	場面が変わるごとに3秒間表示
ステイ	表示

アクションアイコン



階段など、特別な行動ができる場所では、キャラクターの上に黄色いアクションアイコンが表示されます。そこで行動したいときは、◎ボタンを押してください。

宝箱



サブマップには、宝箱が落ちていることがあります。近づいて◎ボタンを押すと、宝箱の中身を手に入れることができます。一度開けた宝箱は、ふたが開いたままになります。

Sub Map

セーブポイント

サブマップでは、自由にセーブすることができません。
セーブしたいときは、サブマップにあるセーブポイントの中に移動してシステム画面(➡P.16)を表示してください。



宿屋

宿屋に泊まると、HPやMPを完全に回復することができます。
パーティが複数でも同じ料金です。



治療屋

治療屋では、ステータス異常を治してもらえます。ステータス異常のキャラクターが複数でも同じ料金です。

道具屋

道具屋では、使用アイテムを買うことができます。



武器屋

武器屋では、装備アイテムを買うことができます。

バトルの流れ







マップを移動中に敵に会うと、バトルになります。バトルに参加するキャラクターは、システム画面（➡P.16）の入れ替えコマンドで、最大で3人まで設定できます。

エンカウント

エリアスクリーンやサブマップで敵に会うと、画面が流れ、バトルが始まります。いつバトルが始まってもいいように、バトルに参加するキャラクターや装備アイテムなどには、常に気をつけておきましょう。

バトル

バトルは、敵と仲間それぞれのキャラクターが、素早さの高い順にひとりずつ行動していきます。仲間のキャラクターのターン（順番）のときは、コマンドを選択して行動を指示します。バトルに参加しているキャラクターが全滅するとゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、タイトル画面（➡P.4）に戻ります。

バトル勝利

敵を全滅させると勝利となり、バトル結果画面が表示されます。バトル結果画面では、バトルで得た経験値やお金、アイテムが表示されます。
バトルに参加していないキャラクターも1/2の経験値を得ます。死亡したキャラクターは、経験値を得られません。

バトル画面

バトルになると、以下のような画面が表示されます。



① 敵
② 仲間キャラクター
③ コマンド
- 通常時（➡P.12）
- ドラグーン時（➡P.14）

④ ステータスウインドウ
- キャラクター名
- 現在のHP/最大HP
- 現在のMP/最大MP
- SP（スピリットポイント）ゲージ

スピリットポイント

ドラグーンスピリットを手に入れたキャラクターには、スピリットポイントゲージが表示されます。スピリットポイントは、アディショナル攻撃を行うごとに少しずつ増えていき、規定値に達するとドラグーンに変身できるようになります。

ステータス異常

敵の攻撃によって、ステータス異常になることがあります。ステータス異常には、3ターンで解除されるもの、バトル終了後に解除されるもの、バトル終了後も残るものがあります。すべてのステータス異常は、アイテムや治療屋で解除できます。ドラグーン時には、すべてのステータス異常を回避できます。ステータス異常中にドラグーンに変身すると、ステータスは正常に戻ります。

※下記の表以外にも、ボス戦によっては特殊な攻撃をしてくる場合があります。

名前	内容	3ターン	終了後	治療アイテム
石化	石になり、行動できない	×	○	体の清め
魅了	敵に魅了され、仲間を攻撃する	○	○	心の清め
混乱	仲間を攻撃する/防御する/逃げる	○	○	心の清め
恐怖	敵を恐れ、攻撃力と防御力が半減	×	×	心の清め
気絶	気絶し、行動できない	○	○	体の清め
武器封じ	武器が使えない	○	○	体の清め
気力低下	やる気が無くなり、SPが増えなくなる	×	×	心の清め
毒	自分のターンのたびに、HPが最大値の10%分減る	×	×	体の清め

通常コマンド



通常時には、以下のコマンドが選択できます。

アディショナル攻撃

敵1体に、装備している武器で攻撃します。
弓を使うキャラクターの場合は、通常の攻撃になります。
アディショナル攻撃は、システム画面（➡P.16）のアディショナルコマンドで設定されたものを使用します。バトル中に変更することはできません。
次のような流れでアディショナル攻撃を行います。

攻撃する敵の選択



まずは、攻撃する敵を選択します。
カーソルの色で、その敵のおおよそのHPがわかります。カーソルは、HPが多い順に、青➡黄（1/2）➡赤（1/4）と変化します。

サイト表示

キャラクターが敵に向かっていくのと同時に、赤いサイトが表示されます。サイトが中心の正方形に重なるタイミングで◎ボタンを押してください。タイミングよく◎ボタンを押すと、中心部分が光り、敵を攻撃します。タイミングがずれると、そこで攻撃が終了します。

連続攻撃



敵を攻撃できると、増加したSPが表示され、次の攻撃を行うことができます。サイトをよく見て、タイミングよく◎ボタンを押してください。

ガード

攻撃中に敵が反撃してくることがあります。敵が反撃してきたときは、アディショナルと同じタイミングで◎ボタンを押してください。

アディショナル成功



アディショナルごとに決められた回数の連続攻撃を成功すると、画面右下にアディショナル名が表示され、攻撃を終えます。

防御

敵の攻撃を防御し、ダメージを半分に減らします。
防御を選択すると、HPが最大値の10%分回復します。
防御中は、すべてのステータス異常攻撃を回避します。

アイテム

パーティが持っている使用アイテムを使います。使用するアイテムとアイテムを使用するキャラクター（仲間/敵）を選択してください。
攻撃アイテムの中には「（連打）」と表示されているものがあります。これらのアイテムは、⊗ボタンを連打すると敵に与えるダメージが増える「連打アイテム」です。画面右下にボタンアイコンが表示されているあいだ、⊗ボタンを連打してください。
「（継）」と表示されている攻撃アイテムは、バトルごとに1回のみ使用でき、使用後も無くなりません。

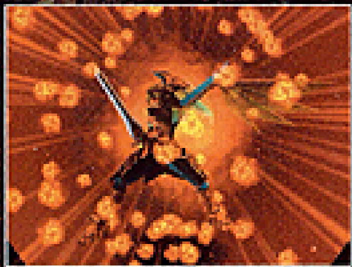


逃亡

バトルから逃げ出します。
仲間の誰かが逃亡に成功すると、パーティ全員がバトルから逃げます。
中には、逃亡できないバトルもあります。

ドラグーン変身

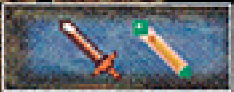
各キャラクター固有のドラグーンに変身します。
ドラグーンに変身するには、ドラグーンスピリットを手に入れていて、SPが規定値に達している必要があります。
変身演出の長さは、システム画面（⇒P.16）のコンフィグコマンドで変更できます。



スペシャル

バトルに参加している3人のSPがすべて最大値に達していると表示されます。
選択すると、全キャラクターがドラグーンに変身します。

ドラグーンコマンド



ドラグーンに変身すると、以下のコマンドが選択できます。

ドラグーンアディショナル

攻撃対象を選択後、次のような流れでドラグーンアディショナルを行います。

タイミング入力



ドラグーンアディショナルは、通常のアディショナル攻撃と違い、攻撃前にタイミングを入力します。
画面右上に表示されるタイミングメーターの周りを回転する光がメーターの真上にきたときに⊗ボタンを押してください。
タイミングよく⊗ボタンを押すと、メーターが光り、ボタンアイコンの右に表示されるアディショナル回数が増えていきます。

ドラグーンアディショナル発動



タイミングよく⊗ボタンを4回押すか、タイミングがずれると攻撃を始めます。アディショナル回数が大きいほど敵に与えるダメージは大きくなります。
ドラグーンアディショナルは、レベルや種類で変化しません。

ドラグーン魔法



魔法で攻撃します。魔法リストから使用する魔法を選択後、攻撃対象を決定してください。
各魔法には消費MPがあり、MPが足りないとその魔法を使うことができません。
ドラグーンアディショナルで得たSPが規定値に達するとドラグーンレベルが上がり、新しい魔法を習得していきます。

属性について

すべてのキャラクターや攻撃アイテム、魔法は、何らかの「属性」を持っています。各属性には、それぞれ相性があります。

各属性に対応する色は次の通りです。

炎	水	風	土	光	闇	雷	無
↕	↕	↕	↕	↕	↕		
水	炎	土	風	闇	光	―	―

キャラクターの属性は、名前表示の背景色で確認できます。たとえば、右の写真の敵は、炎属性です。
炎属性と水属性のように、矢印のある属性同士を「反属性」といい、攻撃側が1.5倍のダメージを与えることができます。雷属性と無属性には、反属性がありません。
また、同じ属性同士の場合は、通常の半分のダメージしか与えることができません。



システム画面

ワールドマップやサブマップで△ボタンを押すと、システム画面が表示されます。



①章/現在地

②バトルに参加するキャラクターの情報

名前
レベル
ドラグーンレベル
スピリットポイント
現在のHP/最大HP
現在のMP/最大MP
現在の経験値/レベルアップに必要な経験値

③パーティ情報

現在の所持金
総プレイ時間
入手したドラグーンスピリット
入手したスターダスト数

④コマンドメニュー

状態	仲間キャラクターの情報を表示(➡P.17)
アイテム	アイテムサブメニューを表示/方向キー右でサブメニューに移動(➡P.18)
装備	装備アイテムを装備(➡P.19)
アディショナル	使用するアディショナルを選択(➡P.19)
入れ替え	バトルに参加するキャラクターを入れ替え
コンフィグ	各種設定を変更
PocketStation	ポケットステーション用ミニゲーム「モグ～ルダバス」メニューを表示(➡P.20) ※「魔法のピカピカ袋」を手に入れていないと選択できません。
セーブ	現在のデータをメモリーカード差込口1のメモリーカードにセーブ(1ブロック) ※サブマップ中は、セーブポイント(➡P.9)以外では選択できません。

振動機能	アナログコントローラの振動機能の設定
サウンド	サウンド出力の設定
変身演出	ドラグーン変身(➡P.13)演出の長さの設定
お知らせ	お知らせアイコン(➡P.8)の表示方法の設定

状態

状態画面では、仲間キャラクターの情報を表示されます。
ほかのキャラクターの情報が見たいときは、方向キー左右を押してください。



① キャラクターの情報

② 現在の装備

- 腕装備
- 頭装備
- 体装備
- 脚装備
- アクセサリー

③ 習得済みの魔法/消費MP

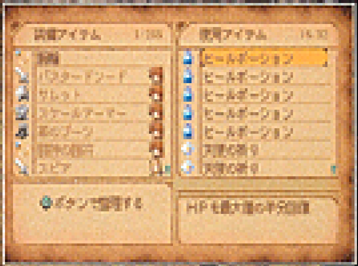
④ パラメーター

AT	攻撃力
DF	防御力
MAT	魔法・アイテム攻撃力
MDF	魔法・アイテム防御力
SPEED	素早さ
A-HIT	攻撃成功率
M-HIT	魔法・アイテム攻撃成功率
A-AV	攻撃回避成功率
M-AV	魔法・アイテム攻撃回避成功率

BODY	キャラクターのパラメーター
WEAPON	装備しているアイテムのパラメーター
TOTAL	キャラクターとアイテムの総合パラメーター
DRAGOON	ドラグーン時のパラメーター変化率

アイテム





アイテムサブメニューでは、以下の項目を選択できます。

使用する

使用アイテムを使用します。使用するアイテムとキャラクターを選択してください。

捨てる

不要な装備アイテムや使用アイテムを捨てます。使用アイテムは最大32個までしか持てません。
Ⓐボタンを押すと、アイテム表示を整理できます。

一覧

現在持っているアイテムを一覧表示します。
Ⓐボタンを押すと、アイテム表示を整理できます。

大事な物

ドラグーンスピリットなど、手に入れた大事な物を一覧できます。
大事な物は、捨てることができません。

装備



装備画面では、持っている装備アイテムを各キャラクターに装備することができます。

① キャラクターの情報

- 現在の装備
- 腕装備
- 頭装備
- 体装備
- 脚装備
- アクセサリー

② 装備可能アイテム

③ パラメーター

上昇	赤
下降	青

アディショナル



アディショナル画面では、各キャラクターが使用するアディショナル攻撃を設定できます。

① キャラクターの情報

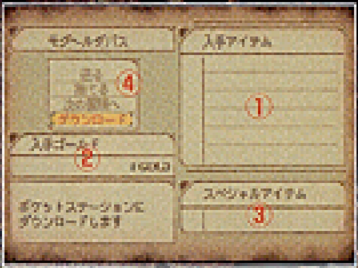
② アディショナルパラメーター

Name	アディショナル名（赤:使用中）
LV	レベル
ADD	連続攻撃数
SP	アディショナル成功時の取得SP
DAM%	アディショナル成功時の総ダメージ
NextLV	現在の成功回数/ レベルアップに必要な成功回数

モグ~ルダバスとは

「モグ~ルダバス」は、ロアンの商人ダバスが宝を求めて地底探検の旅に出るポケットステーション用ソフトです。土を掘りながら地底を目指し、お金やアイテムを見つけていきます。地底に住むボスを倒すと、スペシャルアイテムが手に入ります。ダバスが見つけたお金やアイテムは、いつでも本編に持ち帰ることができます。お金やアイテムを持ち帰るときは、『モグ~ルダバス』のメニュー(➡P.21)でセーブ後、タイトルに戻り、ポケットステーションをメモリーカード差込口1に差してください。

PocketStationコマンド



システム画面(➡P.16)のPocketStationコマンドを選択すると、『モグ~ルダバス』をポケットステーションにダウンロードしたり、お金やアイテムを持ち帰ることができます。ポケットステーションは、メモリーカード差込口1に差してください。

① ダバスが見つけたアイテム
② ダバスが見つけたお金
③ ダバスが見つけたスペシャルアイテム
④ コマンドメニュー

● 送る	ダバスが見つけたアイテムを本編に送る
● 捨てる	ダバスが持っているアイテムを捨てる
● もう一度遊ぶ	ボスを倒したあとに、もう一度冒険に旅立つ
● ダウンロード	メモリーカード差込口1のポケットステーションに「モグ~ルダバス」をダウンロード(9ブロック)

ポケットステーションにセーブされているデータを削除したいときは、以下の手順に従ってください。
[1]ゲーム中の場合は、決定ボタンをしばらく押すと表示される終了メニューから[EXIT]を選択してゲームを終了します。
[2]メモリーカード差込口1または2に、タイトル画面または時計画面になっているポケットステーションを差します。
[3]プレイステーションのメモリーカード画面で[DELETE]を選択し、削除したいデータを指定します。
プレイステーションおよびポケットステーションの詳しい使用方法はプレイステーションおよびポケットステーション本体付属の取扱説明書を参照してください。

操作方法

『モグ～ルダバス』をダウンロードすると、ポケットステーションで遊ぶことができます。

※ゲーム中に決定ボタンをしばらく押すと表示される終了メニューで[EXIT]を選択するとゲームを終了し、[CONTINUE]を選択するとゲームに戻ります。

	地中&部屋	バトル
上ボタン	メニューを開く	防御
右ボタン	掘る/歩く	防御
左ボタン	掘る/歩く	防御
下ボタン	掘る	防御
決定ボタン	—	攻撃

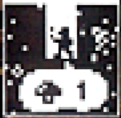


メニュー

メニューには、以下の種類があります。
メニュー表示中に決定ボタンを押すと、ヘルプが表示されます。
各メニューを切り替えるには、右ボタン/左ボタンを押してください。上ボタン/下ボタンを押すと、ゲームに戻ります。

- **●レーダー** 周辺のマップと現在の体力、最大体力が表示されます。
- **●ステータス** 上から、攻撃力、所持金、掘り進んだ距離、ゴールまでの深さ、現在の時間が表示されます。
- **●持ち物** 現在持っているキノコ、骨、宝石の数を確認できます。
- **●アイテム袋** 本編に持ち帰られるアイテム（最大6個）が?マークで表示されます。
- **●セーブ画面** 決定ボタンを押すと、ゲームをセーブしてタイトル画面に戻ります。
- **●サウンド設定** 決定ボタンを押すと、サウンドの設定を切り替えます。

探検画面



地中を掘り進んで地底を目指します。上には進むことができません。マップの左右はループしています。

- ●小  キノコか骨が1個手に入ります。
- ●大  キノコか骨が5個手に入ります。
- ●岩  岩を掘ることはできません。岩の下を掘ると、岩が落ちて、宝石が現れることがあります。
- ●ハート  体力が最大値の10%分回復します。

バトル画面



モンスターのいる部屋に入ると、バトルになります。
画面上のダバスの体力が無くなると敗北、画面下のモンスターの体力を無くすと勝利です。ダバスが足を上げて「!」マークが表示されたときに攻撃すると、モンスターに2倍のダメージを与えることができます。

アイテム部屋



アイテム部屋には、宝箱があります。宝箱の中には、以下のものが入っています。

- ●お金　1～10G
- ●食料　体力を完全回復
- ●アイテム　本編に持ち帰れるアイテム
  ※すでにアイテムを6個(最大)持っていると出現しません

ミニント族の部屋



地中に住むミニント族の部屋の中央まで進むと、キノコを体力に、骨を攻撃力に、宝石をお金に換えてもらえます。

Credits

Director
Yasuyuki Hasebe
Assistant Director
Koji Ishitani

Story & Game Design
Yasuyuki Hasebe

Event Director
Takehiro Kaminagayoshi
Assistant Event Director
Yutaka Azuhata
Event Adviser
Futoshi Kitamura
Event Script
Takehiro Kaminagayoshi
Event Planner
Syuzou Kousaka
Katsuaki Miyauchi
Keijiro Takahashi
Naoki Kitamoto
Masato Kume
Tomoya Furubori
Toshiki Furukawa
Hiroshi Sato
Hajime Kurahara
Yasuhiro Nabeshima
Tadashi Mitsuya

Battle Director
Masaru Ohnuma
Battle Planner
Masaru Ohnuma
Kimihiko Nakamura
Kazuki Hayashitani
Battle Effect Director
Kazuki Hayashitani

World Map Planner
Kimihiko Nakamura

Field Director
Kenichirou Ide
Assistant Field Director
Tsutomu Kouno
Field Planner
Tsutomu Kouno
Kenichirou Ide
Futoshi Kitamura

PocketStation Planner
Tsutomu Kouno

Main Programmer
Satoshi Mamuro
3D Programmer
Yasuhiro Shimura
Battle Programmer
Hidekazu Shimamura
Kimihiko Nakamura
Field Programmer
Yasushi Uchiyama
Camera & Sound Programmer
Kiichi Kakuta
World Map Programmer
Takashi Ueshima
Menu Programmer
Nobukazu Ohta
Field Effect Programmer
Katsunori Yoshimatsu
Effect Programmer
Nobuhiro Nakazawa
Noriaki Homan
Yasuharu Inamatsu
Takashi Ueshima
Yasuharu Shimizu
Akihiro Taguti
Yutaka Okajima
Tomonori Shimomura
PocketStation Programmer
Nobukazu Ohta
Nobuhiro Nakazawa

Field Effect tool
Takuya Seki
Yuta Kimura

Art Director
Kenichi Iwata
Assistant Art Director
Hirohiko Iyoku
Field Image Design
Hirohiko Iyoku
Yutaka Saito
Hidekazu Saitou
Sumio Nishida
Kiyoko Koyanagi
Keigo Tsuchiya
Akiyuki Ishida
Hiroyuki Fujita
Shinji Hidaka
Michiaki Itou
Atsushi Morioka
Character Design
Tatsuya Nakamura
Dragoon Design
Kenichi Iwata
Monster Design
Itsuo Itoh
Dragon Design
Hirohiko Iyoku
Item Image Design
Hirohiko Iyoku
Yutaka Saito
Hidekazu Saitou
Keigo Tsuchiya
Akiyuki Ishida
Atsushi Morioka

Graphic Director
Koji Hasegawa
Event Graphic Designer
Yoshiyuki Yamamoto
Yukinobu Wakita
Shino Kobiyama
Jun Masumoto
Takeshi Sugiyama
Masayuki Ono
Battle Character Graphic Designer
Kazuya Nishimura
Ken Karube
Tatsuya Nakamura
Battle Monster Graphic Designer
Yasushi Jingu
Takafumi Shindo
Itsuo Itoh
Battle Effect Graphic Designer
Shinya Matsumoto
Tohru Kanaseki
Toshimi Kameoka
Hiroshi Suzuki
Satoshi Takaki
Ryoma Matsuya
Tsuyoshi Hanzawa
Shinya Murakami
Battle Field Graphic Designer
Satoshi Ono
Yasuo Wakatsuki
Kazue Imai
Keisuke Hosono
World Map Graphic Designer
Yasuo Wakatsuki
Shinya Matsumoto
Field Graphic Designer
Kazushige Nagai
Junko Mimori
Takahiro Kumagai
Yuji Asano
Akira Takeuchi
Kunio Ikeda
Shoujirou Hori
Masahiro Miyao
Motohiro Murakami
Shouji Obata
Shino Kobiyama
Yohhei Fukuda
Ken-ichi Nemoto
Katsuhiko Abe
Mika Koumoto
Yoshie Yamamoto
Mitsuhiro Shimooki
Yutaka Oikawa
Yoshio Higuchi
Chikara Takayanagi
Satoru Nakaya
Arata Takahashi
Yasuyuki Kobori
Michihiro Yoshida
Field Effect Graphic Designer
Keigo Tsuchiya
Akiyuki Ishida
Hiroyuki Fujita
Shouji Obata
Shinya Matsumoto
PocketStation Graphic Designer
Yutaka Saito
Ken-ichi Nemoto

CG Producer
Shuji Hiramatsu
Movie Director
Kenichi Iwata

■ Assistant Movie Director
Momoko Ikeda
Takamasa Shichisawa

■ Movie Programmer
Chiharu Nakano
Nobuhide Ishibashi

■ Movie Encoder&Decoder
Ikuo Seiichi
(Polyphony Digital Inc.)

■ Shader Engineer
Yoshiro Watanuki
Junko Muroyama

■ Encoding Engineer
Satoru Fukui

■ Movie Designer
Tomi Kambe
Yoshifumi Morita
Jaehyung An
Hidehisa Onai
Kayoko Sato
Hideki Mizoguchi
Takahiro Fujii
Taijuro Hachiya
Kaori Miyazawa
Masayuki Tanaka
Yoshinori Osaki
Hisato Tokumaru
Tadashi Terashima
Yasuyuki Kobori
Kazushige Nagai
Katsuhiko Abe
Shojiro Hori
Mitsuhiro Shimooki
Masaaki Nansen
Yoshiko Kishimoto
Tetsuya Tanabe
Mineko Yanagi
Mari Watanabe

■ Painting Designer
Koji Miyata
Sayaka Nagano
Aiko Hamana
Naomi Horikawa
Mitsuo Okada
Sumio Nishida
Atsushi Morioka
Nobuko Ishikuri
Nanako Omura
Ayako Miyawaki

■ Motion Capture Staff
Asako Sanada
Shinya Tazaki
Kazuaki Kitazawa
Tomoatsu Godai

■ Motion Capture Actor & Actress
Takayuki Nakayama
Sachiko Kojima

■ Digital Editor
Yasuharu Yoshizawa
Ryuji Nakayama

■ Additional CG Development
Raphael Digit & Studio Inc.
MILAI Corporation
splice inc.

■ Music Supervisor
Akihiko Shimizu
(SOYTZER MUSIC)

■ Music Composer
Dennis Martin (Fillin inc.)
Takeo Miratsu (Fillin inc.)

■ Sound Director
Takashi Kanai

■ Sound Effects
Takashi Kanai
Kaori Ohchima
Luna Umegaki
Koichi Kitahara
Hiroyuki Kasuya
Kenmei Adachi

■ Voice Production Manager
Miho Kawagoe
(Tohokushinsha Film Corporation)
Azymi Nehashi
(Tohokushinsha Film Corporation)

■ Music Programming
Kazuo Kuwabara
Studio Cliche. Ltd
Futoshi Shimodaira

■ Cast
Dart Tomokazu Seki
Shana Akemi Okamura
Ravits Kazuhiro Ohguro
Albert Sin-ichiro Miki
Roo'e Yumi Tohma
Hatchel Minoru Inaba
Meru Tomoko Kawakami
Kongol Masashi Sugawara
Miranda Yoko Somi
Sieg Akio Otsuka
Lloyd Show Hayami
Melb Kaneto Shiozawa
Phecter Hiroaki Hirata
Dewey Akira Kume
Uti Mugihito

■ Promotion
Masatsuka Saeki
Megumi Hosoya
Taku Nishijima

■ Overseas Coordinator
Yoshiko Furusawa
Mikiko Okai

■ Logo & Package Design
Eiichi Abe
Kenichi Iwata
Hirohiko Iyoku

■ Package Coordinator
Eijiro Mori
Hiroe Suzuki (SMC)

■ Software Manual
Yasuhara Kenichiroh

■ PR CG Designer
Junko Mimori
Ken-ichi Nemoto
Akira Takeuchi
Shouji Obata
Kunio Ikeda
Mika Koumoto
Jaehyung An
Naomi Horikawa
Koji Miyata
Sayaka Nagano
Aiko Hamana
Mitsuo Okada

■ Debug Staff
Kazunori Mikawa
Miki Arai
Yuki Sato
Mari Okabe
Miki Nagase
Daisuke Hirowatari
Yu Tokunou

■ Development Support
Polyphony Digital Inc.

■ Special Thanks
PlayStation Monitor Group
Hiroshi Matsuda
Kenji Kaido
Yasushi Okumura
Satoshi Shiozaki
Masahiro Miura
Yutaka Kariu
Daisuke Koyama
Katsutoshi Mizukawa
Yasuhiro Kawai
Takayuki Machida
Toshimi Hasegawa
Akiko Majima
Toshiaki Hogari
Kenji Tokiwa

■ Assistant
Tsuneko Shimada
Sachiko Terasaki

■ Assistant Producer
Hideaki Kikukawa

■ Producer
Shuhei Yoshida

■ Supervisor
Toshiyuki Miyata

■ Chief Development Executive
Akira Sato

Sony Computer Entertainment Inc.

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」、"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」および"PocketStation"本体の「取扱説明書」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードまたは "PocketStation"が必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。



THE LEGEND OF DRAGOON

Playing manual

SCPS 10119～10122